

Perancangan Interior Pusat Komunitas Penggemar Kue di Surabaya

Natalia Hidayat, Yusita Kusumarini dan Lucky Basuki
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: natalia_hidayat@yahoo.co.id

Abstrak—Yang dimaksud perancangan interior pusat komunitas adalah mendesain sebuah tempat yang digunakan untuk tempat berkumpulnya sebuah komunitas tertentu. Yang diangkat kali ini adalah komunitas penggemar kue di Surabaya. Makanan merupakan bisnis utama yang menjanjikan, karena semua orang tidak lepas dari makan. Seiring semakin banyaknya jenis kue yang bermunculan, mulai dari kue yang sudah lama dikenal hingga kue yang baru saja dikenal, alangkah baiknya apabila para penggemar jajanan ringan tersebut juga mengetahui apa dan darimana kue yang mereka makan tersebut. Diharapkan dengan adanya interior pusat komunitas ini, dapat memberikan sebuah wadah untuk berkumpul, menggali ide, mendapatkan pengalaman baru serta mendapatkan informasi yang berguna antar sesama komunitas penggemar kue yang ada di Surabaya.

Kata Kunci— Perancangan interior, komunitas , penggemar kue

Abstract—The definition of interior design is to design a community center that is used to place a particular community gathering place. This is the appointed time fan community in Surabaya cake. Food is the main business promising, because everyone can not be separated from the feed. As more and more types of cakes that have sprung up, ranging from the long-known cake until the cake you just met, it would be nice if the fans of light snacks that is cakes are also know what and where they eat the cake. Expected by the community center's interior, can provide a container to gather, explore ideas, gain new experiences and obtain useful information between the members of the cake's fan community in Surabaya.

Keyword- Interior Designing, Community, Cake Lovers

I. PENDAHULUAN

BELAKANGAN ini mulai muncul banyak jenis macam kue, dari kue basah hingga kue kering, kue dingin maupun kue panas. Kue cocok sebagai kudapan atau teman saat sedang melakukan kegiatan seperti berkumpul, berdiskusi dan sebagainya. Banyaknya orang yang mengkonsumsi kue dilihat dari mulai maraknya jenis-jenis kue seperti Rainbow Cake yang sedang *booming* ini mengambil perhatian para kaum hawa untuk tidak hanya mencicipinya namun juga membuatnya. Warna yang menarik membuat penampilannya juga rasa yang enak menjadi digemari oleh khalayak masyarakat.

Dan juga pada *lifestyle* masa kini, tidak sedikit dari mereka

yang mengabadikan momen makan, atau foto dari makanan yang sedang mereka nikmati. Oleh karena jaring sosial yang semakin luas, mereka ingin tampil eksis dengan cara tersebut. Ini membuktikan bahwa kue juga digemari tidak hanya untuk makan, namun untuk di-dokumentasikan juga. Seperti halnya kue *macarons*, yang bentuk dan warnanya yang menarik. Sehingga mengambil perhatian masyarakat untuk memfoto dan mencoba kue tersebut. Kue dapat dilihat, dirasa dan dibuat serta diolah. Dilihat dari proses penerimaan masyarakat terhadap kue itu sendiri melalui yang tampak pada jejaring sosial Facebook, Instagram, Path, Twitter dan lainnya. Juga dari brosur yang menarik sehingga menarik minat pembeli. Proses dirasa dapat dirasakan melalui banyaknya pusat makanan jajanan kue-kue seperti J-co Donuts, atau Starbucks yang menghadirkan kue sebagai selingan minum kopi. Proses dibuat adalah adanya beberapa kursus membuat kue yang ada di Surabaya. Namun itu semua belum menjadi suatu tempat yang dapat menjadi wadah bagi para komunitas penggemar kue tersebut.

Tujuan dirancangnya pusat komunitas penggemar kue ini adalah agar para komunitas mendapat suatu wadah dimana para komunitas dapat berkumpul, saling bertukar ide dan pikiran, mencari informasi bersama melalui membaca dan mendengar, bahkan langsung melakukan praktek dengan tidak kesulitan mencari bahan-bahan yang dibutuhkan dengan adanya toko yang menjual bahan serta peralatan membuat kue. Diharapkan dengan adanya wadah ini, dapat menjadi suatu pusat kunjungan para penggemar kuliner dan penggemar kue. Dimana didalamnya mereka akan mendapat pengalaman baru, dapat bereksplor mengenai hal-hal yang berhubungan dengan kue, bertemu sesama pecinta kuliner. Serta menjadi tempat berkunjungnya para turis dari mancanegara yang ingin mengetahui, apa kue-kue tradisional yang ada di dunia ini. Dimana mereka dapat memperoleh info melalui Reading Corner dan Galeri yang nantinya akan dirancang untuk memenuhi kebutuhan para masyarakat juga para komunitas ini, dimana yang mereka ingin ketahui dapat dieksplor dan dilihat secara langsung di dalam tempat ini.

II. METODOLOGI PERANCANGAN

Metode yang dipakai dalam perancangan interior Pusat Komunitas Penggemar Kue di Surabaya ini adalah *Design Process*[1]. Metode tersebut membagi proses mendesain kedalam beberapa tahap, yaitu:

A. Tahap Awal

Memperjelas objek perancangan, mengumpulkan data-data yang diperlukan, seperti data literatur, data lapangan dan tipologi sebagai pedoman dalam melakukan perancangan.

B. Spesifikasi

Analisis data lapangan dan data tipologi lalu dikomparasikan dengan data literatur untuk mencari, menemukan dan memecahkan masalah desain.

C. Konsep Perancangan

Mulai mewujudkan gambaran awal desain dengan membuat ide-ide dan gagasan pemecahan masalah perancangan.

D. Alternatif Desain

Membuat sketsa desain mula-mula, dengan pertimbangan kriteria desain dari hasil analisis data-data sebelumnya. Alternatif-alternatif tersebut kemudian dibandingkan kelebihan dan kekurangannya serta tingkat efektivitas dari pemenuhan fungsi desain.

E. Pengembangan Desain

Mengembangkan alternatif desain yang telah dipilih, memantapkan bentukan desain dan tingkat efektivitas serta efisiensi dari desain. Sehingga tercipta alternatif akhir untuk dibuat gambar kerjanya.

F. Penyusunan Gambar Kerja

Membuat gambar kerja akhir dari Marine Science Center dan gambar detail-detail yang ada. Gambar kerja yang telah dibuat kemudian disusun sesuai urutan yang telah ditentukan.

G. Tahap Perancangan Interior Pusat Komunitas Penggemar kue di Surabaya

Lokasi proyek perancangan interior pusat komunitas penggemar kue di Surabaya ini adalah di bangunan yang terletak di Jl. Margorejo Indah D 101-102, Surabaya Selatan. Berada pada kawasan perumahan, sekolah swasta dan area komersial seperti resoran, pertokoan dan pusat belanja. Beberapa pertimbangan lokasi perancangan yaitu, merupakan akses jalan yang ramai karena adanya fasilitas komersial seperti yang ada diatas, juga berada pada daerah perumahan, akses jalan yang mudah dicapai dan juga lingkungan yang sering dilewati oleh kendaraan

H. Lingkup Perancangan

Perancangan interior pusat komunitas penggemar kue di Surabaya, dengan fasilitas yaitu :

- Cafe
- Galeri kue

Tabel 1.

1. Gallery Kue	Dibutuhkan sebagai galeri ruang pameran mengenai macam-macam kue dari berbagai manca negara
2.Cafe	Dibutuhkan sebagai tempat untuk berkumpul para komunitas dan dapat saling bertukar pikiran
3.Kasir	Dibutuhkan sebagai tempat untuk melakukan pembayaran
4.Area duduk	Dibutuhkan sebagai tempat untuk duduk dan menikmati hidangan yang dijual dan minuman di meja dan kursi yang telah disediakan
5.Toilet	Dibutuhkan sebagai fasilitas umum penunjang
6.Baking Class	Dibutuhkan sebagai sarana edukasi berbagi ilmu masak, dan sebagai penunjang Galeri Kue dari segi praktek
7.Waiting Room (Lobby)	Dibutuhkan sebagai ruang tunggu konsumen yang menunggu keluarga atau kerabat datang, dan juga untuk menunggu sesi kelas Baking Class
8.Reading Corner	Dibutuhkan sebagai fasilitas penunjang para komunitas penggemar Kue untuk mengeksplor pengetahuan yang belum pernah ia dapat sebelumnya
9. Shop	Dibutuhkan sebagai tempat seperti supermarket yang menjual berbagai kebutuhan dasar membuat kue dan juga peralatannya yang dapat dibeli, sehingga memudahkan pengunjung atau konsumen yang hendak praktek di rumah tanpa harus mencari alat dan bahannya lagi di lain tempat.

- Baking Class
- Reading Corner
- Shop

I. Analisis Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan yang adalah sebuah restoran, dengan analisis elemen interior sebagai berikut, lantai menggunakan lantai keramik ukuran 60x60 cm, dinding dari batu bata yang di finishing duco, plafon menggunakan kalsiboard dengan finishing cat putih, beberapa jendela sudah ada yang tidak bisa ditutup dan dibuka dengan lancer, pintu masuk dari sisi depan dan sisi belakang untuk loading dock.



Gambar. 1. Contoh eksistensi diri melalui foto makanan dari jarring sosial Instagram, dengan arti bahwa selain nikmat dimakan, juga menarik untuk di-dokumentasikan

J. Fasilitas yang Dirancang

Berikut adalah macam kegiatan yang dilakukan sebuah komunitas yang berkumpul, dan tujuan perancangannya.

Dimana dengan adanya fasilitas yang akan dirancang tersebut, dapat memenuhi kebutuhan kegiatan para komunitas supaya dapat mendukung satu sama lain dan menjadi tempat tujuan ketika mereka ingin menggali lebih mengenai hobi membuat kue atau hanya sekedar menikmati hidangan yang disajikan di Cafe.

K. Pola Aktivitas Pengunjung

Pengunjung yang datang memiliki pola sebagai berikut : datang → ke lobby → ke Café → ke Galeri → ke Reading Corner → mengikuti Baking Class → membeli souvenir → membayar → dan pulang. Dengan sirkulasi yang ditata, sehingga memungkinkan para pengunjung untuk mengikuti pola yang ada di atas tersebut.

L. Konsep

Berawal dari jenis kue yang ada 2 macam, yaitu kue basah dan kue kering, dimana dari kue tersebut dapat dicari informasi mengenai jenis dan asal-usul kue, cara membuat kue tersebut, bahan yang dibutuhkan untuk membuat, menjadi suatu wadah yang berkonsep *Cake Studio*. Dimana diharapkan pada tempat tersebut para komunitas penggemar kue dapat berkumpul bersama, saling bertukar pikiran (Café), menyalurkan hobi dan kreatifitas bersama (Baking Class), dimana mereka langsung dapat membeli bahan dan peralatan (Shop), juga dapat memperoleh informasi mengenai kue (Galeri) yang diwadahi pada satu tempat ini.

Tema yang digunakan adalah Modern Country. Dengan maksud pemaknaan Modern didalam arti bentuk-bentuk perabot yang tidak meliuk-liuk, lebih mengutamakan efisiensi penggunaan. Untuk Country dengan pemaknaan dimana style yang masih kewanitaian seperti motif floral, warna-warna pastel yang nanti digunakan sebagai pengaplikasian suasana interior dan bentuk perabot serta finishing dari perabot dan elemen interior ruangan itu sendiri. Seperti penggunaan tema ini diibaratkan sebagai Country (usang) , ada finishing beberapa perabot yang nampak usang, diumpamakan sebagai kue tradisional. Sedangkan modern adalah kue-kue yang baru bermunculan belakangan ini, sehingga tema dapat menjadi penyeimbang dan pelengkap pada konsep *Cake Studio* ini.

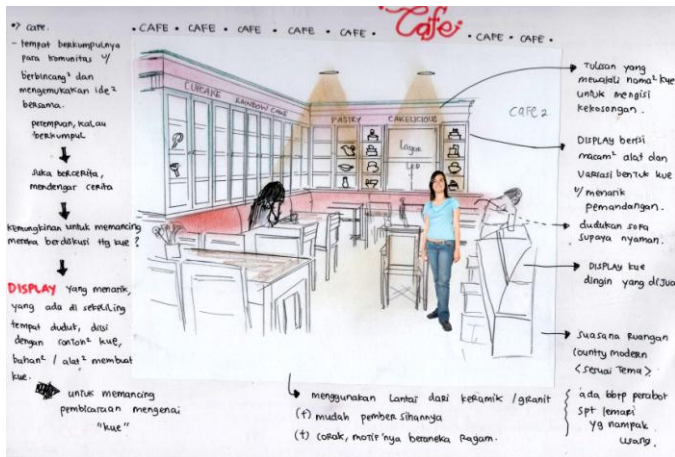
M. Karakter, Gaya dan Suasana Ruang

Main Entrance atau pintu masuk, Kriteria sebuah pintu masuk adalah :-pintu masuk harus mudah dijangkau oleh pengunjung ;pintu masuk tidak menyulitkan pengunjung yang ingin masuk ke dalam toko; penempatan pintu masuk sesuai dengan arus sirkulasi didalam dan di luar toko [2]. Pintu Masuk berperan untuk menarik pengunjung, baik pengunjung yang sedang jalan atau hanya lewat.



Gambar. 2. Main Entrance Perancangan Interior Pusat Komunitas Penggemar Kue di Surabaya

Untuk membuat menarik salah satunya adalah dengan penggunaan warna yang menarik, serta ada banyaknya bukaan , supaya orang jadi tidak ragu untuk masuk karena bersifat terbuka. Bukaan yang dimaksud adalah contohnya dengan pemberian aplikasi elemen interior jendela yang dapat melihat suasana kegiatan yang ada di dalam. Untuk papan nama tempat menggunakan lampu LED , pada font penulisannya agar dapat dilihat secara langsung, apa tempat yang ada disana tersebut. *Café* , untuk tempat berkumpulnya para komunitas dimana mereka bertemu dan berbincang-bincang serta mengemukakan ide bersama. Café didesain dengan adanya 2 tempat terpisah yaitu umum dan area privat. Area privat diperuntukkan bagi para komunitas yang menginginkan suasana lebih privat, misal mendiskusikan tentang kue yang akan dibuat, yang butuh konsentrasi untuk mengemukakan ide, didesain dengan penempatan display yang ada di sekeliling tempat duduk yang berisikan macam-macam bahan dan peralatan serta bentuk kue yang nantinya diharapkan dapat memancing ide para komunitas tersebut. ruangan yang nyaman tidak lepas dari perabot yang mendukung kenyamanan pula, tempat duduk dengan sandaran dan busa dapat dijadikan pemilihan perabot.



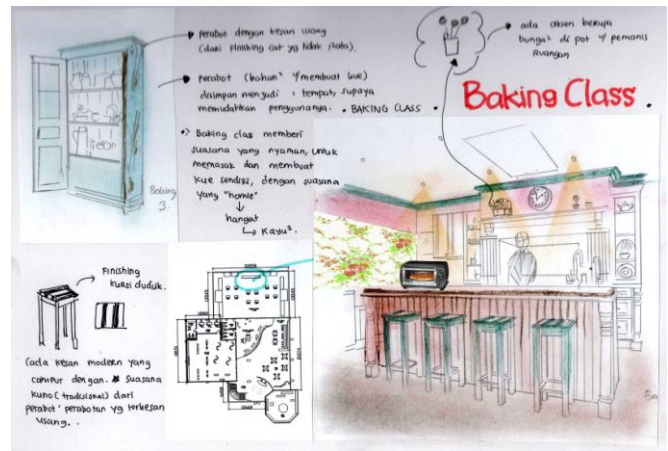
Gambar. 3. Konsep Sketsa Ide ruangan Cafe

Untuk mengangkat karakter suasana *modern country*, ada finishing beberapa perabot yang nampak usang. Pada data lapangan terdapat banyak jendela yang dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan sinar matahari yang banyak untuk menghemat pemakaian listrik. Berdasarkan cara penyajian makanan dan sifat-sifat khususnya, restoran terbagi atas beberapa jenis, yaitu restoran dengan sistem snack bar, restoran dengan sistem café, restoran dengan sistem self service, restoran dengan sistem counter, restoran dengan sistem coffe shop, restoran dengan sistem butterfly, restoran spesifik, dan restoran tradisional [3].



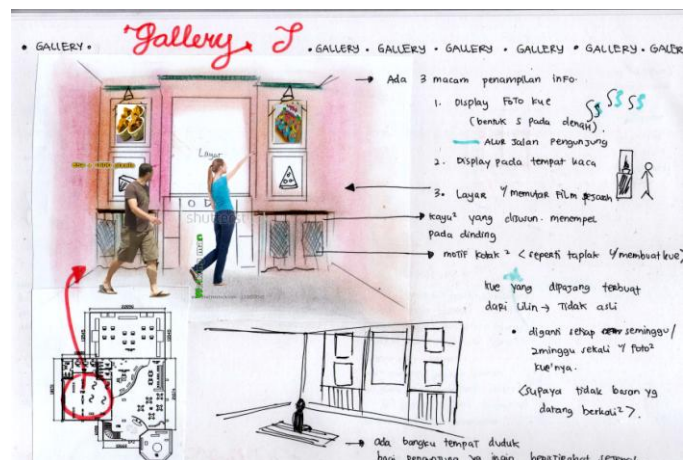
Gambar. 4. Konsep Sketsa Ide ruangan Reading Corner

Reading Corner, disediakan sebagai fasilitas para komunitas yang ingin lebih mengenal tentang kue, mencari informasi mengenai kue terbaru. Peletakkan didekat Baking Class, supaya diharapkan setelah mendapat informasi, para komunitas berkeinginan untuk mencobanya langsung secara praktek. Pada area ini terdapat area *reading* dan *listening*. Dimana kebutuhan para komunitas dapat disesuaikan sesuai fasilitas yang telah disediakan, baik secara indera mata maupun indera pendengaran. Suasana ruangan dengan dekoratif kue-kue pada dinding juga menunjukkan bahwa di tempat tersebut ada tempat untuk membuat kue.



Gambar. 5. Konsep Sketsa Ide ruangan Baking Class

Baking Class, diberikan sebagai fasilitas pendukung para komunitas untuk melakukan praktek membuat kue bersama dengan koki yang dapat mengajari mereka disana. Sehingga ide baru yang mereka dengar atau pikirkan, dapat tertuang secara langsung. Penyimpanan peralatan yang digunakan pada lemari atau rak dengan rapi untuk memudahkan penggunaannya. *Shop*, dengan tujuan memberikan kemudahan bagi para komunitas yang ingin membuat kue, sehingga tidak perlu repot-repot membawa dari rumah, melainkan dapat dibeli dan didapat melalui toko yang menjual berbagai bahan dasar serta peralatan untuk membuat kue ini. Penggunaan kaca yang besar untuk memajang display dapat memaksimalkan pandangan pengunjung yang sedang lewat. Letak *Shop* yang dekat dengan lobby, juga dapat memberi manfaat apabila ada yang sedang antri, dapat melihat-lihat terlebih dahulu apa yang dijual di tempat tersebut.



Gambar. 6. Konsep Sketsa Ide ruangan Galeri

Galeri, adalah fasilitas bagi para komunitas untuk lebih mengenal kue secara langsung melalui bentuk dan tampilan. Yang diberikan disini adalah macam-macam info mengenai kue yang ada di berbagai mancanegara, asal-ususnya, serta bahan yang digunakan untuk membuatnya. Pada galeri juga disediakan tempat duduk bagi mereka yang ingin mengamati lebih lama atau membaca informasi yang ada disana. Untuk menampilkan kesan formal, digunakan list kayu pada bagian dinding untuk memberi kesan rapid an hangat.

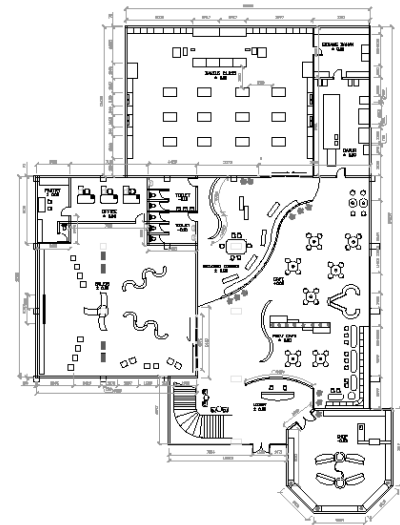
Pantry , *Gudang* : Menerima dan menyimpan makanan dan item lainnya. Kebanyakan dapur perlu *freezer*, lemari es dan fasilitas penyimpanan barang-barang kering. Masing-masing harus memiliki suhu yang tepat, kelembapan dan kontrol cahaya yang benar dan aman untuk menyimpan barang. Ruang penyimpanan tambahan akan diperlukan untuk piring, mangkok, dan lainnya; Mencuci piring dan peralatan lainnya ; Piring cuci, dan peralatan mencuci, fasilitasnya harus memiliki tempat sendiri. *Sink* untuk cuci tangan dalam menghidangkan makanan harus terpisah dengan *sink* cuci piring.; Karyawan Fasilitas loker *restroom*, dan sebuah kantor juga diperlukan [4].

N. Sistem Interior

Untuk penghawaan, menggunakan penghawaan alami dan buatan. Untuk *exhaust fan* yang dibutuhkan di area tertentu seperti toilet dan Baking Class untuk mempermudah pertukaran udara di dalam ruangan. Penghawaan buatan menggunakan Ac split untuk mendinginkan ruangan supaya terasa nyaman. Untuk penghawaan alami, memanfaatkan adanya jendela-jendela pada data lapangan untuk mendapat udara. Untuk Tata Suara, tempat fasilitas yang membutuhkan adalah Reading Corner, dimana ada area Listening pada fasilitas tersebut. Untuk sistem Tata Cahaya, menggunakan pencahayaan alami yaitu memaksimalkan sinar yang masuk pada siang hari melalui jendela yang ada. Untuk pencahayaan buatan menggunakan lampu seperti lampu TL, lampu downlight dan spotlight yang digunakan sesuai kebutuhan. Untuk sistem keamanan, digunakan CCTV guna memantau keadaan dan kegiatan yang terjadi dan sedang berlangsung di dalam tempat tersebut. Juga ada fire alarm dan smoke detector pada Cafe, Lobby, dan Baking Class untuk menghindari kejadian yang tidak diinginkan.

III. DESAIN AKHIR

Berikut adalah Denah Layout yang digunakan dalam perancangan interior pusat komunitas penggemar kue yang ada di Surabaya ini. Dimana sirkulasi yang diutamakan adalah penempatan Lobby dimana pengunjung dapat mendapatkan informasi yang mereka inginkan atau hanya sekedar mendaftar kursus mengikuti baking Class yang semulanya berawal dari lobby. Penempatan fasilitas para komunitas yang disesuaikan dengan pola aktivitas para penggunanya.



Gambar. 7. Denah Layout Perancangan Interior Pusat Komunitas Penggemar Kue di Surabaya.

Cafe dengan suasana wallpaper yang manis seperti warna-warna pastel merah muda, hijau muda dan ungu taro untuk memberi kesan lembut. Untuk penghawaan, menggunakan penghawaan alami dan buatan. Sedangkan untuk pencahayaan, menggunakan lampu downlight philips ecosaving dengan kapasitas 20 watt dengan warna warm white yang dapat memberi kenyamanan pada komunitas yang sedang berkumpul disana bersama dengan teman-temannya.



Gambar. 8. Suasana Café dengan nuansa warna yang lembut pada aplikasi warna dinding dan perabot.

Reading Corner dengan basis teknologi digital yaitu meja Touchscreen Smasung Full HD 40 inch untuk memaksimalkan aktivitas komunitas yang ingin mencari pengetahuan dan berita terbaru seputar makanan ringan yang sedang booming, penerapan warna soft pada dinding yang membuat pengguna menjadi merasa nyaman. Untuk pencahayaan menggunakan lampu gantung dan lampu downlight dengan warna terang seperti putih untuk memaksimalkan pengguna yang melakukan aktifitas membaca ataupun melihat berita-berita terbaru melalui layar sentuh tersebut.



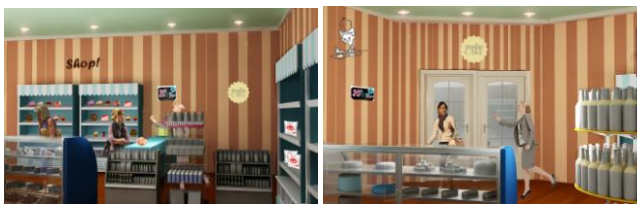
Gambar. 8. Suasana Reading Corner berbasis digital teknologi dengan layar touch screen untuk edukasi.

Galeri kue, suasana yang bernuansa lembut untuk membuat para komunitas merasa nyaman apabila sedang berada di tempat tersebut, menggunakan wallpaper motif garis muda dengan pendukung warna plafon ungu muda. Pada data lapangan terdapat kolom, yang pada desain ini digunakan sebagai pemusat tempat duduk para pengunjung yang hendak istirahat sebentar selagi melihat informasi edukasi.



Gambar. 9. Suasana Galeri, dengan display pemajangan informasi mengenai kue yang ditampilkan pada display-display tersebut.

Shop, dengan desain dinding yang terinspirasi dari warna kue lapis yaitu kombinasi gradasi warna, dengan warna plafon yang sejuk menyebabkan rasa tenang dan dingin saat berada di dalam sana, sehingga proses membeli barang yang dijual menjadi berlangsung dengan nyaman dan sesuai dengan display kue yang menyimpan kue dingin juga untuk dijual, dengan nuansa dingin yang dapat menyejukkan hati para pengunjung.



Gambar. 10. Suasana Shop dengan fasilitas dan suasana yang nyaman untuk berbelanja peralatan dan bahan membuat kue.

Lobby, berperan penting dalam kesan pertama yang akan muncul disaat pengunjung masuk kedalam tempat ini. Lobby dirancang dengan partisi background dengan warna yang cerah juga, untuk menarik perhatian secara tidak langsung. Maka mereka akan menuju dan melihat kesana. Lobby berfungsi sebagai penunjuk mereka mengenai hal apa yang akan ada disana, maka saya berikan logo perusahaan pada dekat Lobby, sehingga memudahkan pengunjung yang datang untuk mengetahui dimana mereka berada.



Gambar. 11. Suasana Lobby yang berperan penting untuk penampilan Logo Perusahaan.



Gambar. 12. Suasana ruang tunggu Lobby

Dapur, yang memaksimalkan sirkulasi ruang dengan adanya *Island Table* untuk koki yang membuat kue sehingga tidak kesesakan saat membuat adonannya juga. Dapur bersebelahan dengan gudang bahan, tempat menyimpan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat kue, seperti tepung, telur, perasa makanan dengan area penyimpanan yang ada sendiri-sendiri.



Gambar. 13. Dapur membuat Kue



Gambar. 14. Gudang tempat menyimpan bahan dan alat kue.

Office, diperuntukkan bagi para pekerja yang bekerja untuk mencari konsep baru dan informasi terbaru juga yang menghandle semua penyumberan informasi yang ada di Galeri dan Reading Corner untuk siap diterima oleh para pengunjung. Dengan meja kerja yang berdekatan namun terpisah diharap dapat memaksimalkan pekerjaan mereka. *Office* bersebelahan dengan *Pantry* tempat mereka beristirahat.



Gambar. 15. Suasana kantor tempat manager bekerja untuk menaikkan pemasukkan tempat komunitas ini.

IV. KESIMPULAN

Dengan adanya perancangan interior Galeri yang berperan sebagai tempat informasi berbagai macam kue yang ada di mancanegara, *Baking Class* yang mendukung kegiatan para komunitas dari segi praktek secara langsung, sehingga dapat bereksplor mengenai apa yang mereka dapatkan secara teori, *Café* tempat berkumpul para komunitas untuk membahas trend makanan riangan yang sedang booming sekarang, mengajukan ide-ide yang baru serta berbincang dan berbagi pengalaman antar sesama komunitas lainnya, *Reading Corner* yang mendukung informasi teori yang dapat diperoleh melalui visual dan listening, dengan basis digital teknologi yang

sudah maju, dan *Shop* yang dapat memenuhi kegiatan para komunitas penggemar kue yang ingin membeli bahan dan peralatan membuat kue tanpa harus jauh-jauh pergi ke tempat yang lainnya. Tempat Komunitas ini dapat memberi sebuah fasilitas yang berguna bagi para komunitas penggemar kue dimana selain mewadahi kegiatannya, komunitas ini dapat memperoleh hal yang baru serta pengalaman yang baru, juga kolega yang baru. Sehingga dengan pemenuhan berbagai kebutuhan para komunitas, banyak komunitas maupun masyarakat lain yang akan tertarik mengunjungi tempat ini karena fasilitasnya yang lengkap dan memadai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis N.H mengucapkan terima kasih kepada pembimbing Bu Yusita Kusumarini yang selalu dengan sabar mendengarkan asistensi dari Penulis, juga banyak memberi cerita tentang pengalaman yang mengesankan, Pak Lucky yang tidak pernah bosan mendengarkan dan menjawab ide dan konsep perancangan yang juga sangat banyak memberi masukan kepada Penulis, serta Bu Poppy selaku koordinator Tugas Akhir yang membantu terlaksananya proses Tugas Akhir ini, juga kepada teman dan keluarga, serta pada Tuhan YME yang menyertai penulis dalam menyelesaikan jurnal dan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dubberly, Hugh. "How Do You Design." *Dubberly Design Office*. 2005. Dubberly. 18 Maret 2013. <<http://www.dubberly.com/articles/how-do-you-design.html>>
- [2] De Chiara, Joseph & Calldar, John Hancock, *Time Server Standarts for Building*. USA: The McGraw-Hill Companies, inc.1973
- [3] Soekresno. *Manajemen Food and Beverage Service Hotel*, Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama, 1972.
- [4] Beddington, Nadire. *Design for shopping centres*. London : Butter Worth Scientific, 1982